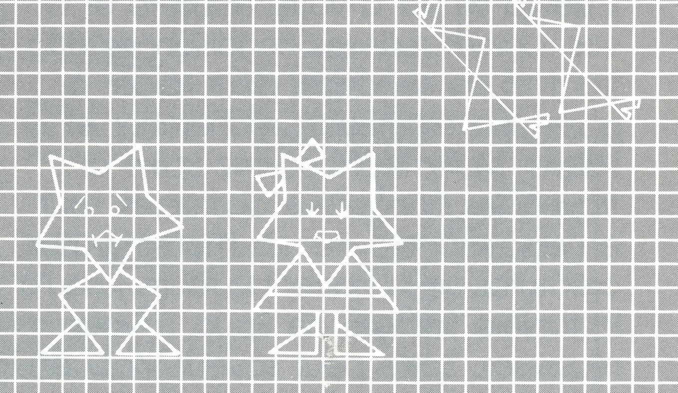
SYSTÈME "ARCADE"

Vectrex[MC]





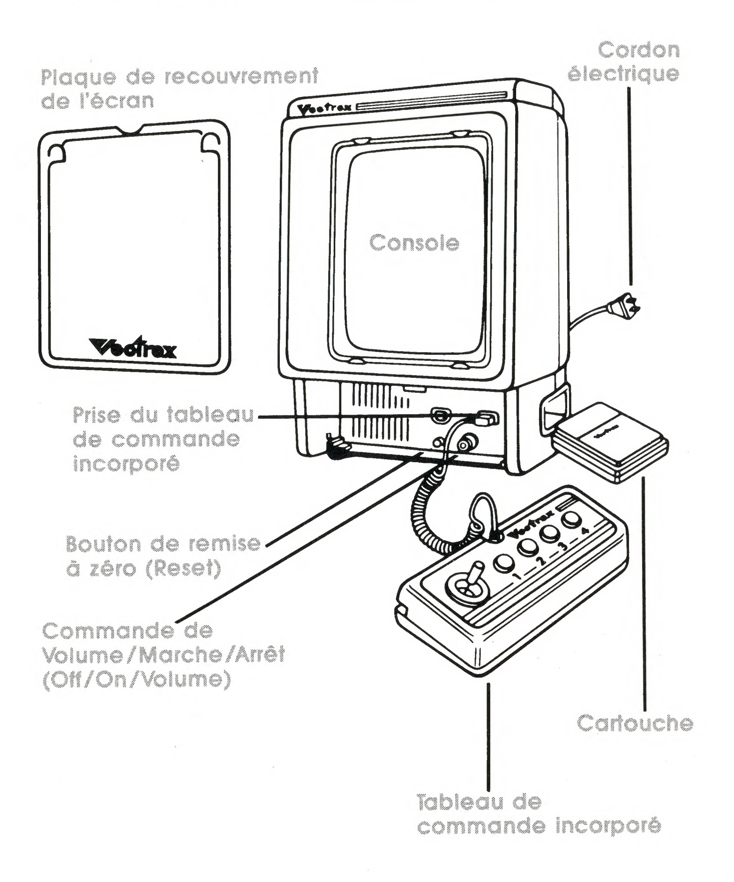
GCE[MC]

DES INNOVATIONS DIVERTISSANTES[MC]

L'infâme Spud, un bandit, vient de kidnapper notre héroïne, la douce et innocente Molly, et l'a emportée très loin, dans un endroit retiré secret, sa tanière. "Eek! Help, Spike!"
(Au secours, Spike!)

Spike, notre courageux héro et le seul amour de Molly, se lance à la rescousse. Il devra se fier à votre habileté et à vos rapides réflexes conditionnés à la fraction de seconde, pour l'aider à accomplir sa mission: rechercher et sauver Molly. Manoeuvrez Spike à travers les dangereux obstacles, tout en essayant d'éviter les monstrueuses créatures qui lui barrent la route, jusqu'à la tanière secrète de Spud. Si vous réussissez, Spike peut saveur Molly et tous deux vivront heureux pendant de longues années – ou jusqu'à ce que Spud attaque de nouveau.
"Oh. Non!"

Assemblage



Cordon
électrique
Plaque de recouvrement
de l'écran
Vectrex
Console
Vectrex
Prise du tableau
de commande
incorporé
Bouton de remise
à zéro (Reset)
Commande de
Volume/Marche/Arrêt
(Off/On/Volume)
Vectrex
1
2
3
4
Cartouche
Tableau de
commande incorporé

- Assurez-vous de brancher la console dans une prise de courant alternatif de 60 cycles de 120 volts.

- Assurez-vous de bien insérer la fiche du tableau de commande incorporé dans la prise de droite réservée au tableau de commande.

- Assurez-vous que la console soit éteinte (sur ARRÊT [OFF]) avant d'insérer la cartouche. Insérez la cartouche dans la fente en la maintenant du côté où l'étiquette est visible. Assurez-vous que la cartouche soit fermement insérée jusqu'à la ligne de repère.

- Insérez la plaque de recouvrement derrière les pattes du haut et du bas de l'écran.

- Tournez la COMMANDE DE VOLUME/MARCHE/ARRÊT (Off/On/Volume) sur MARCHE (On) dans le sens des aiguilles d'une montre. Le titre Vectrex[MC] sera affiché pendant quelques secondes, puis apparaîtra le nom du jeu.

- Réglez la commande du volume au niveau voulu.

Les commandes de Spike[MC]

Échelle/Cage (Ladder/Cage)
Permet de modifier la position de l'échelle et de la cage au dernier étage. Permet aussi de sélectionner une partie à un ou deux joueurs.

Coup de pied à droite (Kick Right)
Contrôle le coup de pied à droite de Spike.

Levier de commande
Permet de déplacer Spike latéralement le long des trottoirs mobiles. Sert également à faire monter ou descendre Spike

Saut (Jump)
Utilisé simultanément avec le levier de commande pour permettre à Spike de sauter au-dessus des obstacles ou d'un trottoir à l'autre.

Coup de pied à gauche (Kick Left)
Contrôle le coup de pied à gauche de Spike.

Comment jouer

Spike[MC] peut être joué à un ou deux joueurs.
Pour les parties à deux joueurs, seul le tableau de commande incorporé est utilisé et les joueurs jouent à tour de rôle, chaque fois que Spike est vaincu.

Sélection des joueurs

Lorsque l'inscription PLAYER 1 (JOUEUR 1) apparaît sur l'écran, pressez la touche No 1 une fois pour jouer une partie à deux joueurs. L'inscription PLAYER 2 (JOUEUR 2) apparaîtra alors sur l'écran.
Vous pouvez retourner à une partie à un seul joueur en pressant de nouveau la touche No 1 avant de commencer la partie.

Comment commencer la partie

La partie commence lorsque vous pressez la touche No 4.

La partie

La douce et innocente, Molly, notre héroïne, a été kidnappée par l'infâme Spud! Seul Spike peut la sauver d'un sort pire que la mort! Spike devra être manoeuvré à travers de dangereux obstacles et devra éviter des créatures monstrueuses qui lui barrent le chemin; soyez donc prêt à des rencontres sinistres . . . de la pire espèce.

Dès que Spike défonce la porte de la tanière de Spud, la zone de jeu apparaît. Spike pénètre sur la première coursive, celle du fond . . . et vous contrôlez maintenant Spike!

Il existe trois coursives, reliées par une échelle mobile. Au-dessus de la dernière coursive, Molly est gardée prisonnière par Spud, dans une cellule dont la fenêtre porte des barreaux. Afin d'aider Spike à sauver Molly, vous devez manoeuvrer Spike en vue de lui faire prendre la clé de la cellule — puis lui faire monter des échelles jusqu'à la dernière coursive. Vous pouvez déplacer les échelles en pressant la touche No 1. La clé apparaîtra sur l'écran à différents endroits. Vous devez donc déplacer Spike très rapidement si vous voulez qu'il l'attrappe.

Lorsque vous réussissez à manoeuvrer Spike jusqu'à la dernière coursive et qu'il détient la clé de la cellule de Molly, aidez-le à libérer son seul amour; placez-le sous la cage et faites-le sauter à sa rescousse. Si Spike est vaincu, il devra recommencer sa mission en retournant à la première coursive!

Après votre premier round, les hommes de l'infâme Spud entrent en jeu, contre Spike. Ils feront n'importe quoi pour empêcher Spike d'atteindre la cellule de la prison secrète de Molly! Au troisième round et dans les rounds subséquents, des oiseaux se joignent aux hommes de Spud, contre Spike! Au fur et à mesure que la partie se déroule, ces créatures se déplaceront de plus en plus vite. Aidez Spike à donner des coups de pied aux hommes de Spud et aux oiseaux et gagner des points supplémentaires.

Surveillez le noeud de Molly, après le premier round. Ce noeud tombera de sa cellule et si Spike réussit à le saisir, tous ses adversaires seront immobilisés pendant un court instant, lui permettant de s'approcher sans danger de la cellule de Molly.

Spike a droit à quatre défaites par partie (et davantage si vous gagnez des vies supplémentaires en cours de partie). Il peut être vaincu s'il tombe d'une coursive et qu'il n'y a pas d'autre coursive au-dessous de lui . . . s'il tombe sur les côtés de l'écran . . . ou s'il est touché par un oiseau ou un homme de Spud.

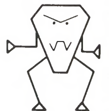
Alors que vous passez aux niveaux supérieurs du jeu, les coursives changent de direction chaque fois que Spike détruit un homme de Spud ou un oiseau à l'aide de son puissant coup de pied.

Dans une partie à un seul joueur, le jeu continue jusqu'à ce que Spike soit vaincu quatre fois. Dans une partie à deux joueurs, le jeu continue jusqu'à que les deux joueurs soient tous deux vaincus quatre fois . . . le gagnant est celui qui a obtenu le plus haut score.

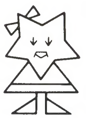
Les héros et les bandits

Spike est notre héro et le personnage que vous contrôlez! À l'aide du levier de commande, faites-le avancer ou reculer sur les coursives, ou monter et descendre les échelles qui relient les trois coursives, ou aidez-le à sauter par-dessus les obstacles (pour faire sauter Spike, utilisez la touche No 4 et le levier de commande simultanément). N'oubliez pas que Spike peut donner des coups de pied à droite et

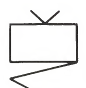
à gauche lorsqu'il est sur une coursive ou lorsqu'il saute . . . mais il ne peut jamais le faire lorsqu'il est sur une échelle!



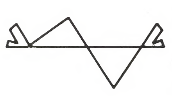
Spud est le bandit et le sinistre ravisseur de Molly. Il apparaît sur l'écran, kidnappe la pauvre héroïne puis disparaît en enfermant Molly à clé dans sa cellule secrète.



Molly, notre héroïne, est kidnappée et emportée dans la tanière secrète de Spud. Tant que Spike ne la sauve pas, nous ne voyons rien d'autre de Molly que son noeud qui tombe doucement de la fenêtre de sa cellule, sur les coursives, pour avertir Spike et l'aider dans sa mission de sauvetage.



Les **hommes** de Spud n'ont pas l'air terrible, mais prenez garde! Ils rebondissent et se déplacent horizontalement sur la coursive . . . dans un seul but: attaquer le pauvre Spike! Ce sont les protégés de Spud . . . ils feront n'importe quoi pour empêcher Spike d'atteindre la cellule de Molly.



Les **oiseaux** battent des ailes et sont les plus dangereux ennemis de Spike. Ils se déplaceront à travers l'écran, au-dessus d'une coursive — et ils peuvent descendre à la coursive au-dessous pour attaquer notre héro! Les oiseaux sont aussi commandés par le sinistre Spud, soyez donc sur vos gardes!

Le score

Vous gagnez des points, comme suit:

Action	**Points**
Coup de pied à un homme de Spud	100
Coup de pied à un oiseau	200
Attrapper une clé	500
Ouvrir la cellule de Molly	2000

Gagner une vie supplémentaire (droit à une défaite additionnelle) pour chaque 10,000 points gagnés.

Mémoire du plus haut score

Tant que votre appareil est en marche et la cartouche en place, le plus haut score est retenu. Une fois l'appareil éteint et la cartouche retirée, le plus haut score est effacé. Pour faire apparaître le plus haut score sur l'écran, pressez le bouton de remise à zéro de la console.

Pour commencer une nouvelle partie

Pour commencer une toute nouvelle partie avec le même nombre de joueurs, pressez l'une des quatre touches du tableau de commande à la fin de la partie en cours. Si vous souhaitez recommencer une partie avant de l'avoir terminée, ou changer le nombre de joueurs, pressez le bouton de remise à zéro de la console.

08/83

Relevé des scores

Date	Nom	Score

Relevé des scores

Date	Nom	Score

Garantie limitée de 90 jours

La Compagnie Milton Bradley Canada, Inc. garantit à l'acheteur original de la présente cartouche, que le produit sera exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Pendant cette période de garantie le produit sera réparé ou remplacé par un article neuf ou reconditionné, à notre gré, sans aucun frais.

L'acheteur original doit retourner le produit au concessionnaire accompagné de la preuve de la date d'achat, ou l'expédier, soigneusement emballé, port payé et assuré, à: Milton Bradley Canada, Inc., 7615 Bath Road, Mississauga, Ontario, L4T 3T1.

Le produit retourné sans la preuve de la date d'achat ou après l'expiration de la période de garantie de 90 jours, sera réparé ou remplacé par un article neuf ou reconditionné, à notre gré, moyennant des frais de service de $18.00.* Veuillez inclure un chèque ou un mandat du montant indiqué ci-dessus, et indiquer vos nom, adresse, ville, province et code postal. Ce service-après-vente, non couvert par la garantie, est valable pendant un an à compter de la date d'achat.

Les dommages subits en transit ou suite à un usage abusif, à un accident, à de la négligence ou à des réparations effectuées par d'autres personnes, ne sont pas couverts par la garantie.

*Prix susceptible de changement sans préavis.

Bon de commande pour le remplacement des plaques de recouvrement de l'écran

Vous pouvez commander des plaques de recouvrement en remplissant ce bon de commande et en l'envoyant accompagné de votre chèque ou mandat. Les plaques coûtent $3* chacune. Libellez votre chèque ou votre mandat à l'ordre de: **Milton Bradley Canada, Inc., 7615 Bath Road, Mississauga, Ontario, L4T 3T1.**

Veuillez compter un délai de 2 à 3 semaines pour la livraison. Offre valable jusqu'à épuisement des stocks. **VEUILLEZ NOTER: Les cartouches assorties aux plaques ci-dessous, sont vendues séparément.**

PLAQUE DE RECOUVREMENT DE L'ÉCRAN

Mine Storm	Scramble	SpinBall
Armor Attack	SolarQuest	Web Wars
Berzerk	Space Wars	Autres (précisez)
Clean Sweep	Star Hawk	______
Hyperchase	Star Trek	______
Cosmic Chasm	Blitz!	______
Rip-Off	Spike	______

PLAQUE DE RECOUVREMENT (à remplir)	**QUANTITÉ** (à remplir)		**COÛT** (à remplir)
		@ $3.00 *	$
		@ $3.00 *	
		@ $3.00 *	
		@ $3.00 *	
		@ $3.00 *	
		@ $3.00 *	
Total de plaques commandées		Coût Total	$
Les résidents de l'Ontario doivent ajouter 7% de taxe de vente			$
Montant total joint			$

* Prix susceptible de changement sans préavis

Nom ____________________ téléphone (   ) ____________

Adresse ____

Ville ______________ Province ______________ Code postal ______________

08/83